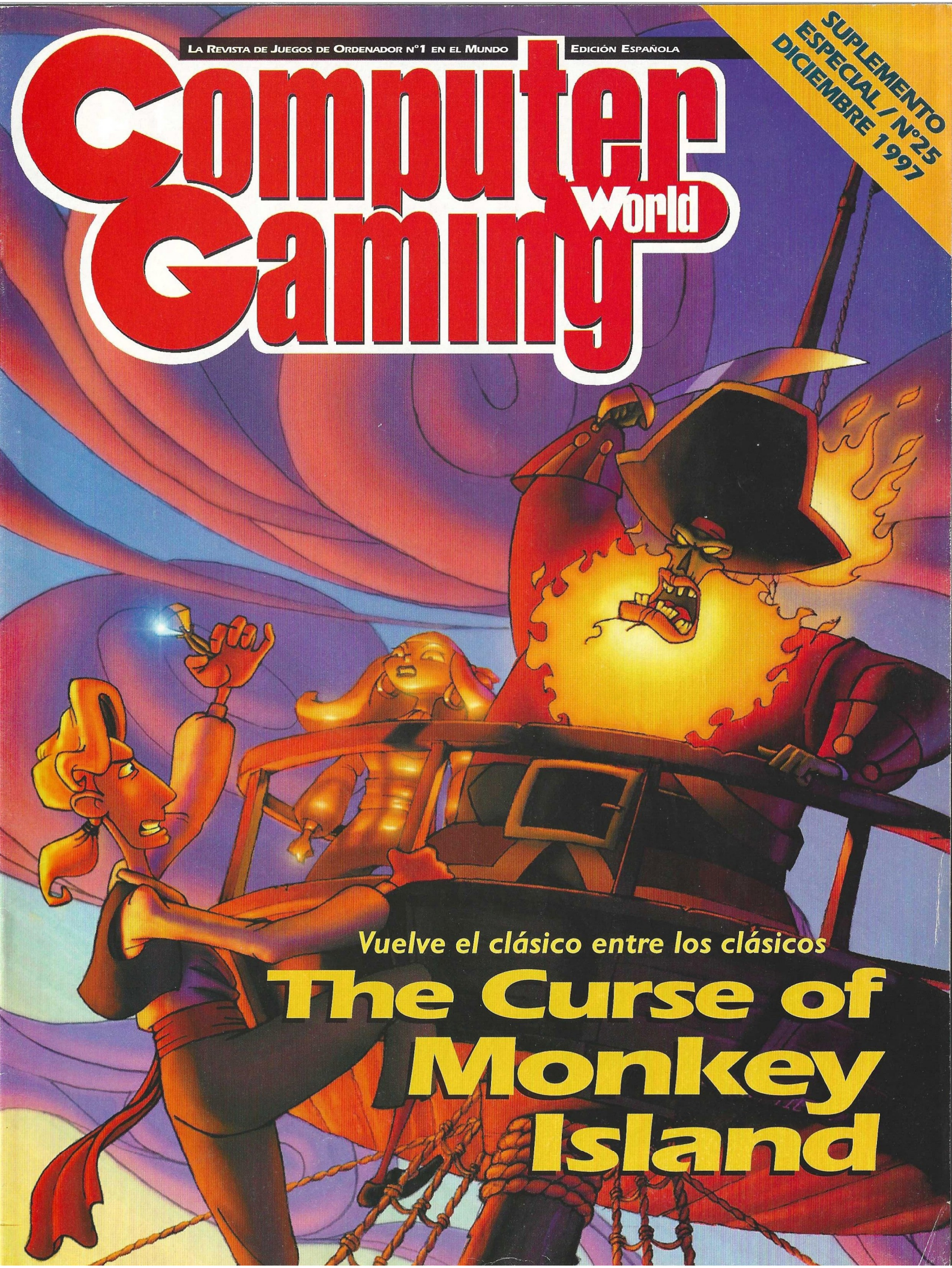
La Revista de Juegos de Ordenador nº1 en el Mundo

Edición Española

# Computer Gaming World

Suplemento Especial / Nº25 Diciembre 1997



Vuelve el clásico entre los clásicos

## The Curse of Monkey Island

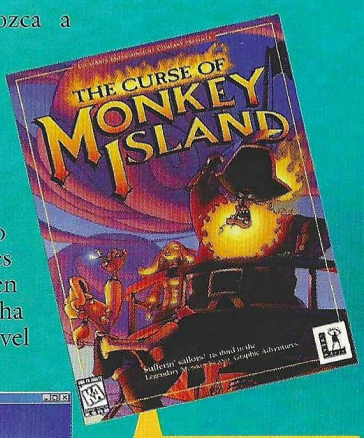
*Una boda y dos funerales*

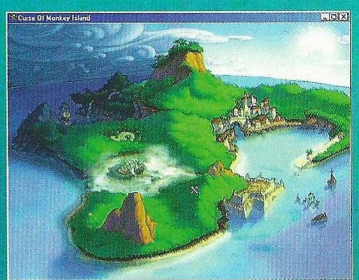
# THE CURSE OF MONKEY ISLAND

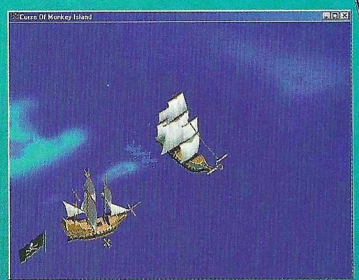
**Aunque en este último año ha dado la impresión de que las aventuras gráficas estaban en decadencia, casi al borde de la extinción, sale ahora un título que hará olvidar a todos la escasez de los últimos meses, capaz de eclipsar a cualquier otro que hubiera podido salir recientemente por muchos motivos: The Curse of Monkey Island.**

La tercera entrega de las aventuras y desventuras de Guybrush Threepwood, Elaine Marley y el pirata LeChuck, retoma numerosos elementos de sus predecesoras adaptándose a los tiempos que corren y recrea –gracias a la tecnología existente y las máquinas actuales– un espectáculo animado e interactivo que no tiene desperdicio.

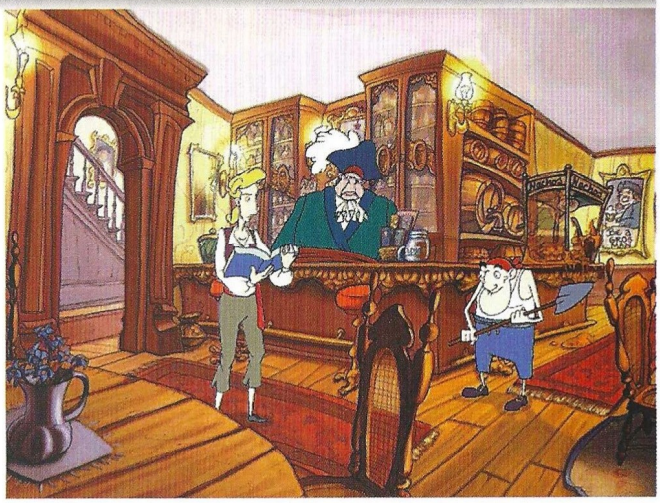
Para quien no conozca a estas alturas la saga Monkey Island –de la que hay información en estas páginas– diremos que se trata de una serie de aventuras gráficas que inició su andadura en 1990 y que ha sufrido grandes transformaciones hasta esta tercera parte en 1997, aunque siempre ha mantenido muy alto su nivel




**Precio:** 6.990
**Requerimientos:** Pentium 90 16 Mb de RAM, Windows 95, CD-ROM 2x, SVGA, Tarjeta de sonido, ratón, disco duro.
**Nº de jugadores:** 1
**Editor:** Lucas Arts
**Distribuidor:** ERBE

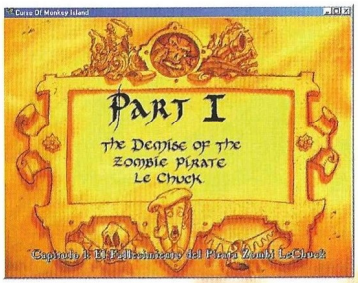


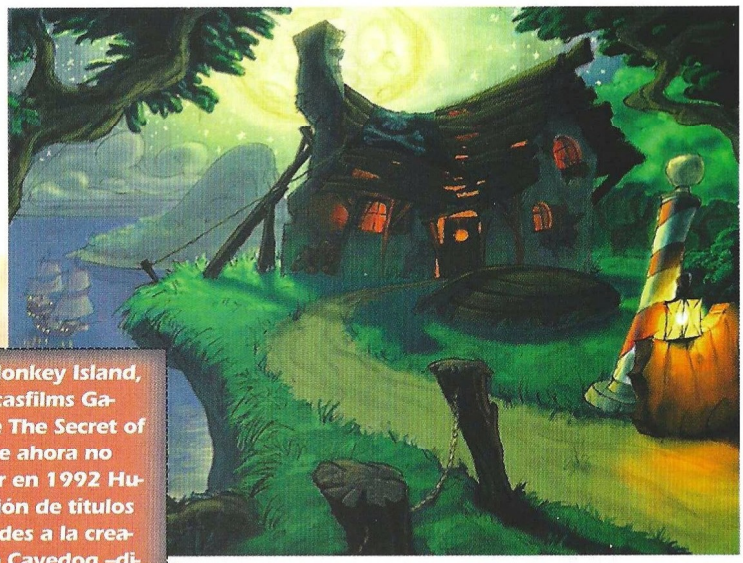
***The Curse of Monkey Island posee una calidad gráfica con un nivel de detalle tal que no deja nada a la imaginación***

de calidad en algo que ha permanecido inalterable hasta hoy: los diálogos y el sentido del humor.

### Dibujo animado

The Curse of Monkey Island posee una calidad gráfica de corte clásico coloreada en 16 bit (65.536 colores) con un nivel de detalle tal que no deja nada a la imaginación. Desde los cielos estrellados salpicados por volutas de nubes que se desenroscan perezosamente abriendo la animación del principio del juego, has-

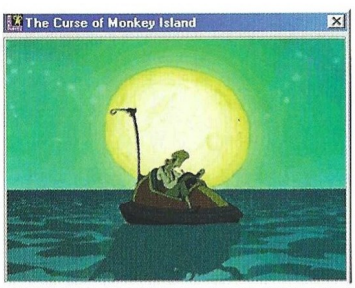


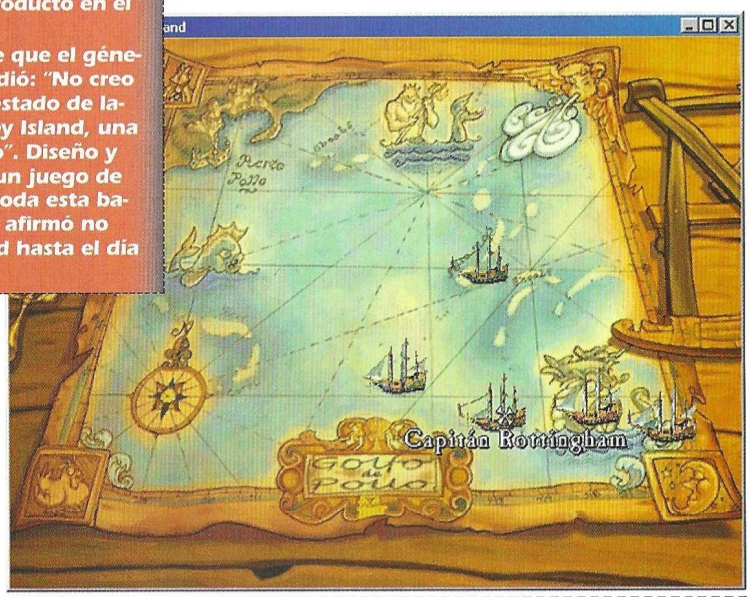



**RON GILBERT**

**El creador de los personajes protagonistas de la saga Monkey Island, hizo su primer programa para LucasArts (entonces Lucasfilms Games) en 1987: fue Maniac Mansion. Más tarde, tras el éxito de The Secret of Monkey Island: LeCkuck's Revenge en 1991, y por motivos que ahora no vienen al caso, Ron Gilbert abandonó la compañía para fundar en 1992 Humongous Entertainment (dedicada íntegramente a la producción de títulos interactivos para niños, y últimamente ampliando sus actividades a la creación de programas infantiles para televisión) y posteriormente Cavedog –división de juegos de la productiva Humongous–, cuyo último producto en el mercado es Total Annihilation, de la mano de GT Interactive.**

**Al ser preguntado no hace mucho por la posibilidad de que el género de la aventura estuviese muriendo, Gilbert respondió: "No creo que el género esté muerto, simplemente se encuentra en un estado de latencia. Diseñé junto a Dave Grossman, co-guionista de Monkey Island, una aventura llamada "Bobo and Fletcher Go Deep into the Congo". Diseño y guión están en el cajón de mi mesa, y pienso convertirlos en un juego de corte clásico algún día. No será en absoluto nada parecido a toda esta basura de películas interactivas." En la misma entrevista, Gilbert afirmó no conocer la existencia de una tercera entrega de Monkey Island hasta el día en que lo leyó en una revista.**



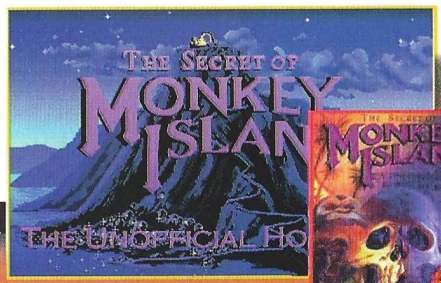
*La animación de los personajes, suave y fluida donde las haya, está apoyada por un magnífico doblaje*

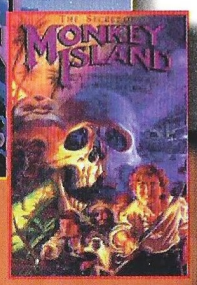
ta el más sencillo escenario como puede ser por ejemplo una cripta lúgubre y oscura en la que apenas hay unas telarañas y un ataúd, el aspecto visual del juego tiene un algo especial que en ocasiones es promiscuo en la mezcla estilos y en otras resulta monógamo, consiguiendo un resultado final brillante y esplendoroso incluso en las animaciones no interactivas.

La animación de los personajes, suave y fluida donde las haya, contribuye a dar vida a unos dibujos cuya expresión cambia casi como la de una persona según su estado de ánimo, apoyada por un magnífico doblaje que termina de insuflar esa chispa vital que marcó la diferencia hace muchos años cuando una aventura gráfica quiso ofrecer textos y voces.

### Directo desde el trópico

En la línea de sus predecesores, The Curse of Monkey Island tiene una banda sonora original con aires tropicales "calypso", aromas de Carmen Miranda, y el inconfundible toque "reggae" que han querido poner los autores Peter McConnell y Clint Bajakian en los temas musicales del juego, que aunque escasos y algo solapados tras las voces y efectos de sonido, apoyan bastante la atmósfera general, restando ya solamente que huela a mar mientras se juega.



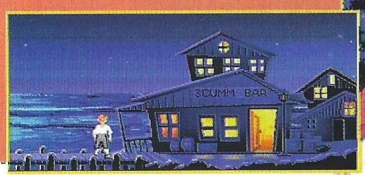



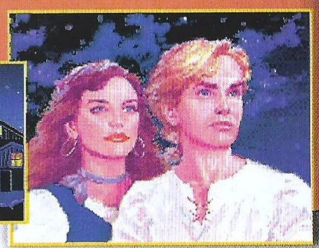

### EL ORIGEN DE LA LEYENDA

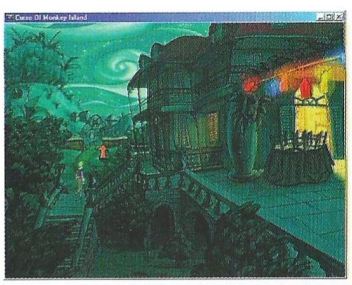
En 1990, y posiblemente gracias al notable éxito de Maniac Mansion en 1987, nació de la mano del creador Ron Gilbert un juego que para la entonces Lucasfilms Games significaría su asentamiento definitivo como editora de juegos. Antes de él, y al margen del título ya mencionado, sólo se recuerdan Loom e Indiana Jones and the Last Crusade, e incluso los más veteranos alcanzarán a rememorar Zak McKracken and the Alien Mindbenders, pero nadie aquí habrá oído hablar de Labyrinth, el primer juego que Lucas lanzó sólo para Apple II y Commodore 64.

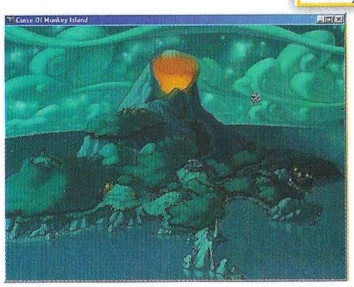
The Secret of Monkey Island presentaba a Guybrush Threepwood, un joven que quería convertirse en pirata. Tras muchas indagaciones, dio con un escondite pirata en la Isla Melee, donde tuvo que superar tres pruebas para ser declarado pirata: el dominio de la espada, del robo, y de la búsqueda de tesoros. Lo de los insultos llegaría algo más tarde. Una vez nombrado pirata "oficialmente", Guybrush descubrió que la bella gobernadora de la isla, Elaine Marley, había sido secuestrada por el temible pirata fantasma LeChuck, terror de los siete mares.

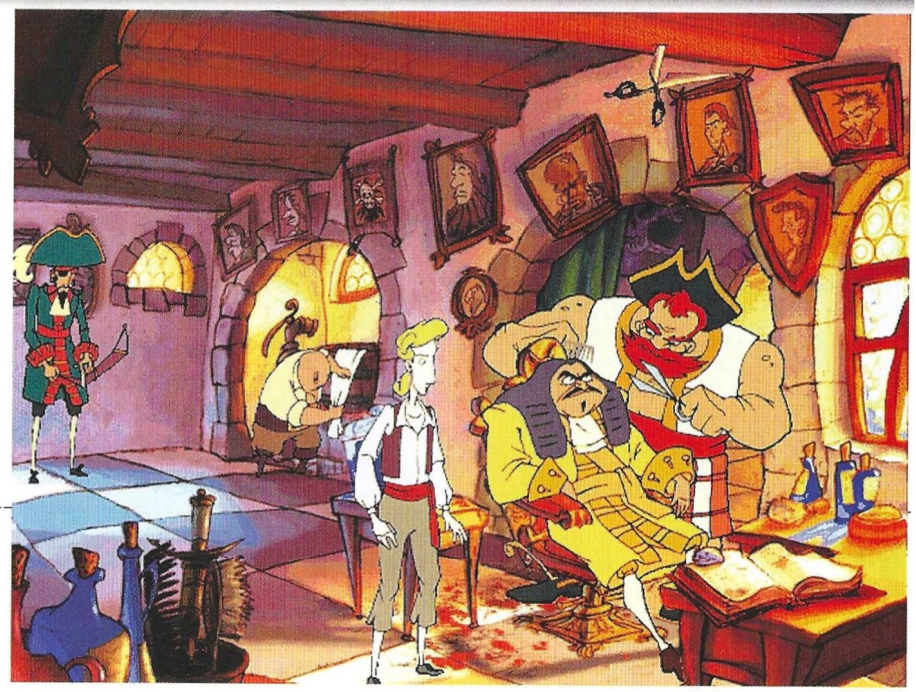
Tras mil y una peripecias, persecuciones en barco, conocer a una bruja vudú, y hacer dios sabe qué con un famosísimo pollo de goma con una polea en medio, Guybrush rescató a Elaine en el preciso instante en que LeChuck iba a tomarla por esposa, exorcizando al fantasma a algún desconocido lugar gracias a una cerveza especial. Fue entonces cuando nacieron el romance y la leyenda.

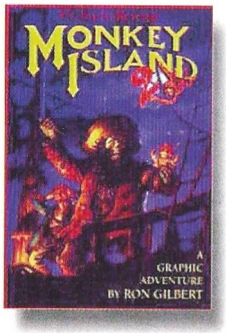






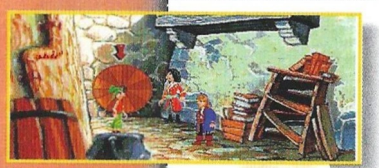




## LA CONSOLIDACION DEL MITO

**Poco después de la edición del primer título, y después del arrollador éxito de la primera parte, en 1991 Ron Gilbert creó The Secret of Monkey Island: LeChuck's Revenge. La secuela retomaba la historia más o menos donde se había quedado y ponía a Guybrush en busca de un legendario tesoro: Big Whoop. Deseoso de poder retirarse para vivir con su amada Elaine, el joven se lanza en pos de una quimera cuyo fondo de realidad descubriría al final del juego.**

**Por supuesto, LeChuck había conseguido regresar de nuevo y estaba deseoso de vengarse de Guybrush, y cómo no, también por continuar cierta ceremonia donde la había dejado. Una vez más, todos correrían numerosas e hilarantes aventuras en las que reaparecerían personajes de la entrega anterior y otros nuevos, como los canibales con cabeza de limón que ayudaron a Guybrush a poner fin a LeChuck (bueno, casi). El final del juego fue en esta ocasión bastante surrealista, ya que Guybrush despertaba de un sueño siendo un niño, y se perdía en el horizonte paseando de la mano de su hermano mayor: LeChuck.**

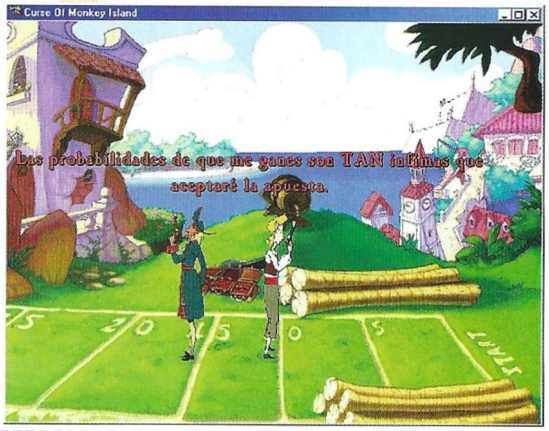


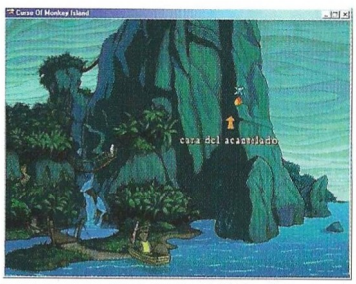
Encadenando los diferentes capítulos del juego, e ilustrando algunos eventos durante ellos, hay unas animaciones a pantalla completa que sufren un ligero descenso de definición gráfica, pero mantienen el mismo tono cualitativo que lo demás.

### Un poco de todo

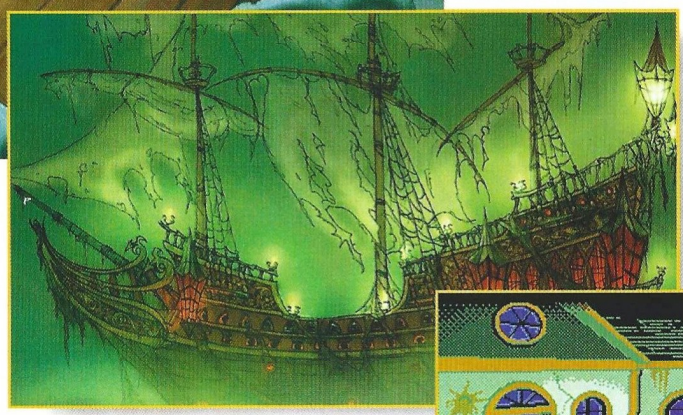
El interfaz, que mantiene unos ligeros vestigios del SCUMM original de Lucas, emplea el que apareció por primera vez en Full Throttle. Puntos calientes para cualquier elemento susceptible de interacción, y un doblón de oro que contiene tres simples opciones que ofrecen diferentes posibilidades en función del elemento elegido. Además de los puntos calientes, del sistema original se conservan los diálogos, sobreimpresos en pantalla con posibilidad de desplazamiento vertical si es necesario por el número de opciones disponibles.

Aunque no estaba presente en la primera parte y apareció



**Existe la posibilidad de elegir entre dos desarrollos de juego, uno normal y otro con dificultades añadidas en algunos puzzles**



por primera vez en la segunda, se ha mantenido la posibilidad de elegir entre dos desarrollos de juego, uno normal y otro con dificultades añadidas en algunos puzzles, estribando la única diferencia entre ambos la complejidad de determinadas situaciones. Esto no afecta en absoluto a la una vez más exagerada linealidad del guión y la sucesión de acciones a realizar, no limitada en principio a unas pocas pantallas pero sí a regiones de juego, en este caso, islas. Entre dos puntos clave de la aventura, si hay que realizar diez tareas, éstas se podrán efectuar casi en cualquier orden, pero son la única forma de llegar de un punto a otro.

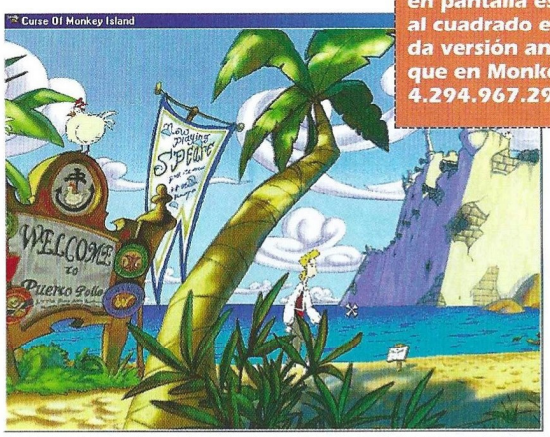
### ¿Qué ha pasado ahora?

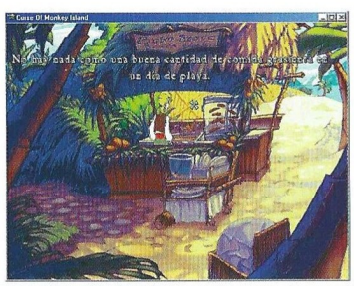
Bueno, y llegamos a ese punto que casi todo el mundo está esperando: el argumento. ¿Qué ha pasado con Guybrush, Elaine y LeChuck desde que al final del

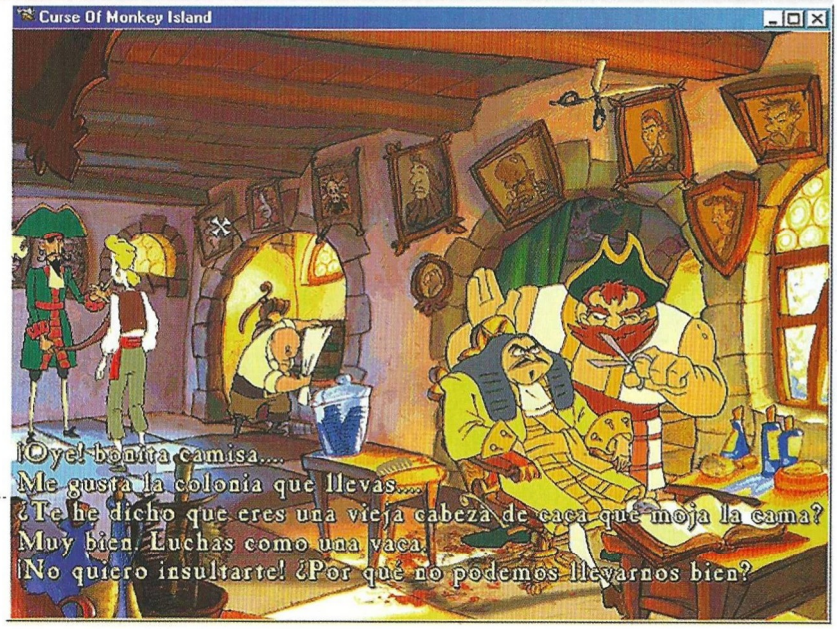
## EVOLUCION GRAFICA

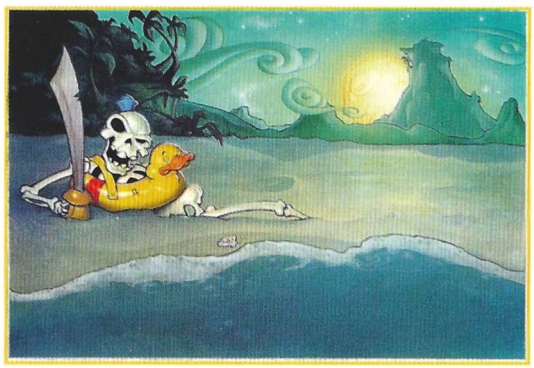
**The Secret of Monkey Island salió al mercado en su día en tres disquetes y 16 colores en pantalla. Para su época estaba bien, pero pronto quedó anticuado. La segunda parte ocupaba la friolera de cinco disquetes, pero ya en 256 colores. Poco después se reeditaron ambas en un solo CD, con pistas de sonido, mejoradas gráficamente (las dos en 256 colores), y sin protección a costa de manual, cosa que se había incluido en las versiones de disco.**

**Ahora, The Curse of Monkey Island ocupa por sí mismo dos CD's, ofrece 65.536 colores, un nuevo interfaz con respecto a sus predecesores, pero la misma calidad de diversión. Como se puede ver, desde el primer juego de la serie en 16 colores, hasta este último, la progresión de colores en pantalla es exponencial, elevándose al cuadrado el número de colores de cada versión anterior. ¿Significará esto que en Monkey Island 4 habrá 4.294.967.296 millones de colores?**





segundo juego, el pirata fantasma desapareció y se conoció la relación de sangre entre LeChuck y su joven enemigo?

Pues el malvado pirata fantasma ha resurgido de sus cenizas y ataca implacable la fortaleza de Elaine, mientras que el pobre Guybrush ha caído prisionero y está encerrado en la bodega del barco de LeChuck, en una de las cañoneras, junto a un viejo conocido ridículamente disfrazado de pirata: Wally. Tras desprogramar al jovencito igual que se hace con los adeptos de las sectas, Guybrush elimina a las hordas de muertos vivientes que atacan el fuerte, se apodera de un precioso anillo con un diamante muy gordo, y hunde el barco de LeChuck con una espectacular explosión que deja sólo las botas del pirata "barbafuego".

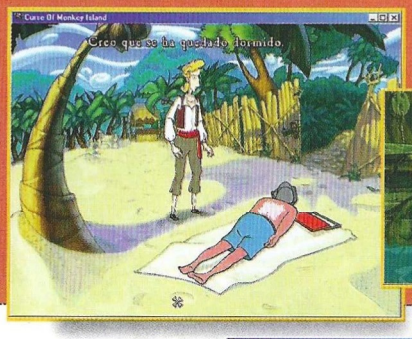
### Maldita maldición

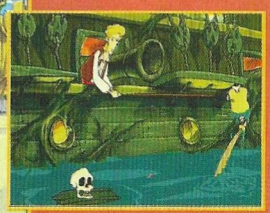
Ya en la playa, Guybrush pide a Elaine que se case con él y le entrega el fastuoso anillo de LeChuck como anillo de pedida. Pero ninguno de ellos contaba con la gran noticia que les revela Wally, quien milagrosamente se ha salvado de la explosión: el anillo está maldito y... Antes de que pueda terminar la frase y que Elaine le aseste un mamporro a Guybrush, la joven pirata

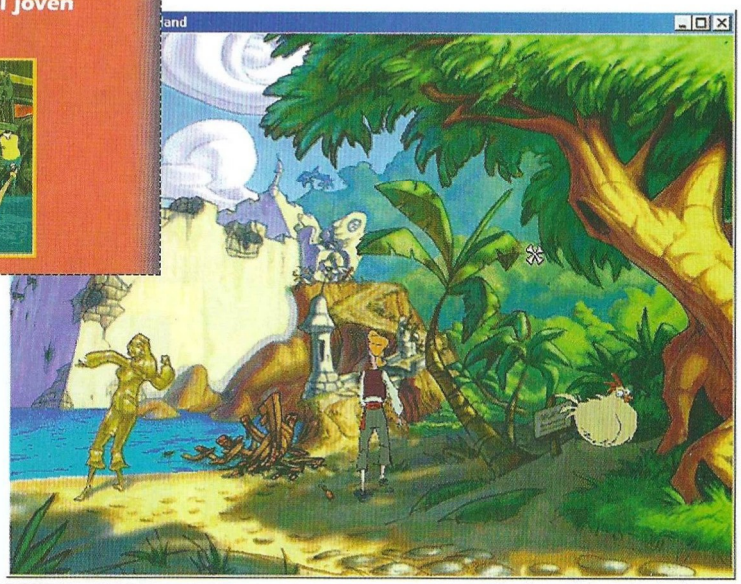
### HUMOR ESCATOLOGICO

**El humor no está sólo en los diálogos, sino también en las situaciones que se producen en infinitas ocasiones. La tónica general que hace peculiar este sentido del humor, es un tanto salvaje, y a veces un tanto asquerosa (aunque no deje de tener gracia por ello). Nada mejor que algunos ejemplos ilustrativos:**

**En un momento dado, Guybrush graba un mapa en la espalda de alguien que toma el sol y después tiene que desollarlo vivo para arrancarle el mapa. Ante un ataque de hambre canina, el joven pirata decide hincarle el diente a unos deliciosos panecillos especiales, y se los encuentra llenos de gusanos, criaturitas que poco después devorarán un pollo churruscado y podrido para que Guybrush consiga un objeto. Algo similar sucede con unos piojos. Por último, hay bastantes secuencias del ultratumba en un cementerio, incluyendo por supuesto la muerte del joven protagonista.**





ex-gobernadora se convierte en una estatua de oro.

Guybrush se apresura a buscar ayuda, y de camino a los pantanos, tropieza con otro viejo conocido: la calavera Murray. Tras un breve intercambio de palabras que termina con un "ahora no tengo tiempo", el joven entra en una extraña estructura que resulta ser la nueva sede del negocio de Madam Vudú, otra antigua conocida. Entre otras informaciones de interés, la buena mujer le dice a Guybrush que debe ir a la Isla Blood y morir para que la maldición de Elaine desaparezca.

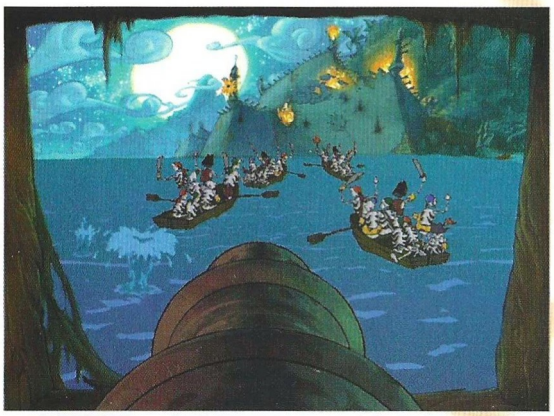
### ¡He perdido a mi novia!

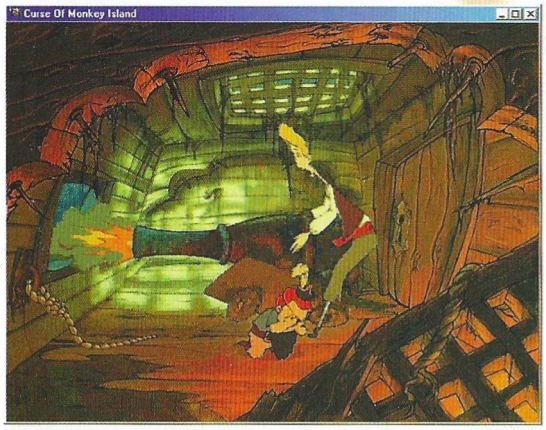
Cuando el joven pirata vuelve a la playa donde había dejado a su amada convertida en estatua, descubre que alguien se la ha llevado. ¿Cómo ha podido ser tan ingenuo como para dejar una estatua

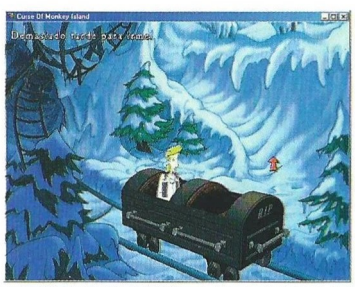
*Guybrush ha caido prisionero y está encerrado en la bodega del barco de LeChuck*

**GUYBRUSH THREEPWOOD**

**En su primera aventura, el jovencito que deseaba convertirse en pirata fue a Melee Island para "estudiar" su carrera. Mientras pasaba el examen de ingreso, consistente en buscar un tesoro, pelear con espada y robar, conoció a la que se convertiría en el amor de su vida: la Gobernadora Elaine Marley. Por desgracia también conoció a su archienemigo, el Pirata Fantasma LeChuck, que había secuestrado a Elaine. Con ayuda de la Señora del Vudú y algunos otros amigos, como Stan –el incombustible vendedor de galeones usados–, Guybrush venció a LeChuck esparciendo su espíritu a los vientos del Caribe.**





**Para recuperar un preciado mapa que le conducirá a la Isla Blood, Guybrush recluta una tripulación y se hace a la mar**

de oro macizo en una playa? A partir de este momento todo son complicaciones y desastres, uno detrás de otro, y tras un tortuoso sendero que le llevará a viajar por varias islas legendarias y otras no menos misteriosas del Caribe, Guybrush volverá a enfrentarse a LeChuck. ¿Será ésta la última vez?

### Guerras de barcos

Para recuperar un preciado mapa que le conducirá a la Isla Blood, Guybrush recluta una tripulación y se hace a la mar, pero con tan mala fortuna que nada más zarpar, el ambicioso pirata Rottingham se lo roba. El joven, dispuesto a no perder a su chica tan fácilmente, recorre el Caribe entero en busca del ladrón, produciéndose entonces una larga secuencia de sucesos que llevarán hasta los fieles de la serie uno de los principales elementos que esperaban encontrar en The Curse of Monkey Island: los duelos de insultos.

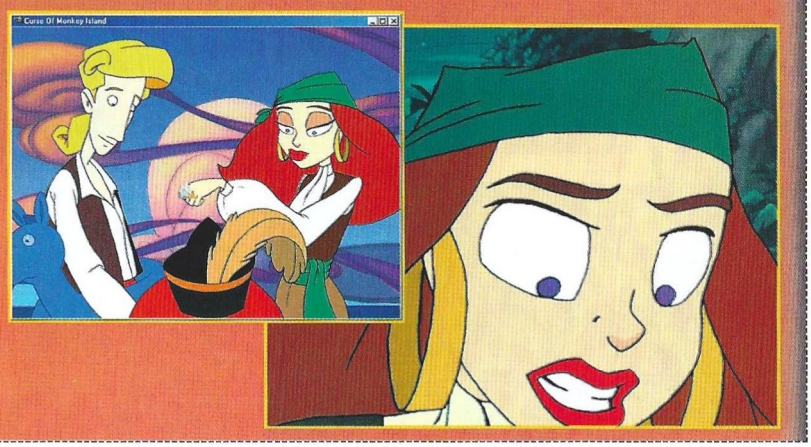
Pero antes de poder intercambiar ingeniosas frases con otros piratas, Guybrush tendrá que abordar sus naves, y para ello tendrá que disparar cañones y dirigir la nave manualmente. El jugador asumirá entonces una sencilla y simplista simulación de batalla naval que una vez ganada, le dará acceso al duelo, de cuyo resultado dependerá el que Guybrush consiga o no un tesoro que le permita obtener mejor armamento para vencer a piratas más poderosos, y finalmente, al propio Rottingham.

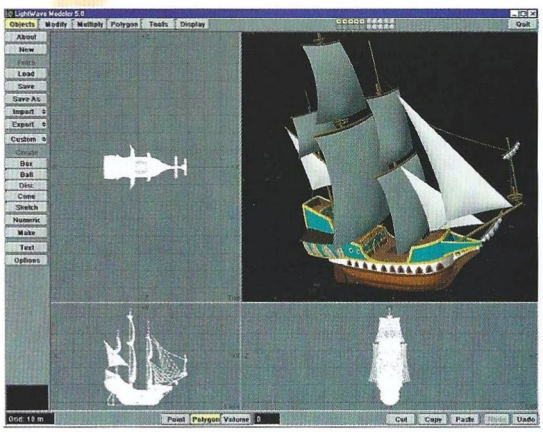
### Imagina...

Al igual que los dos juegos anteriores, The Curse of Monkey Island está estructurado por capítulos, seis en esta ocasión. El dos y el cuatro son los más largos en cualquiera de las modalidades de

**ELAINE MARLEY**

**Popular gobernadora de varias islas del Caribe como Melee, Scabb y Plunder, Elaine creció entre piratas y es más que capaz de cuidar de sí misma. Aunque cortejada con frecuencia por LeChuck, el único amor –esporádico, eso sí– de Elaine ha sido siempre Guybrush, a quien ama por su manifiesta incompetencia. Elaine abandonó la carrera de gobernadora para convertirse en pirata, y más tarde sería la primera pirata gobernadora del Caribe.**

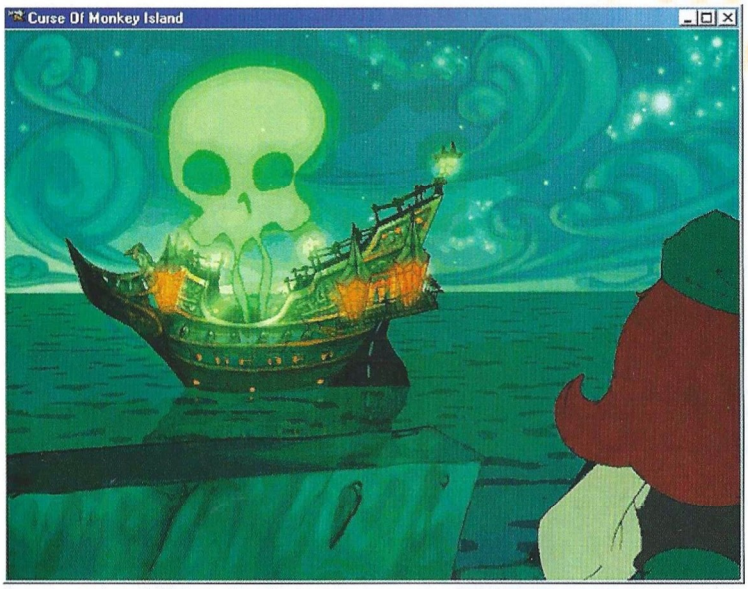


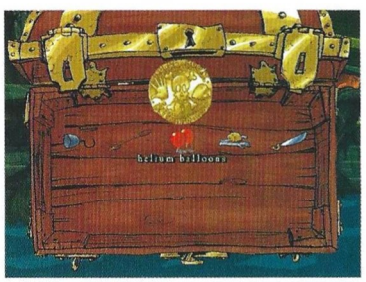



*Al igual que los dos juegos anteriores, The Curse of Monkey Island está estructurado por capítulos, seis en esta ocasión*

juego, repartiéndose entre ellos más del 60% del juego. Sin pretender desvelar mucho más de la trama, pero a modo de aperitivo y para que puedas imaginar lo que te espera si te decides a comprar este juego, aquí van los títulos:

**Capítulo 1:**
**El fallecimiento del pirata zombi LeChuck**
**Capítulo 2:**
**La maldición empeora**
**Capítulo 3:**
**Tres velas al viento**
**Capítulo 4:**
**El camarero, los ladrones, su tía y su amado**
**Capítulo 5:**
**El beso del mono araña**
**Capítulo 6:**
**Guybrush machaca otra vez.**

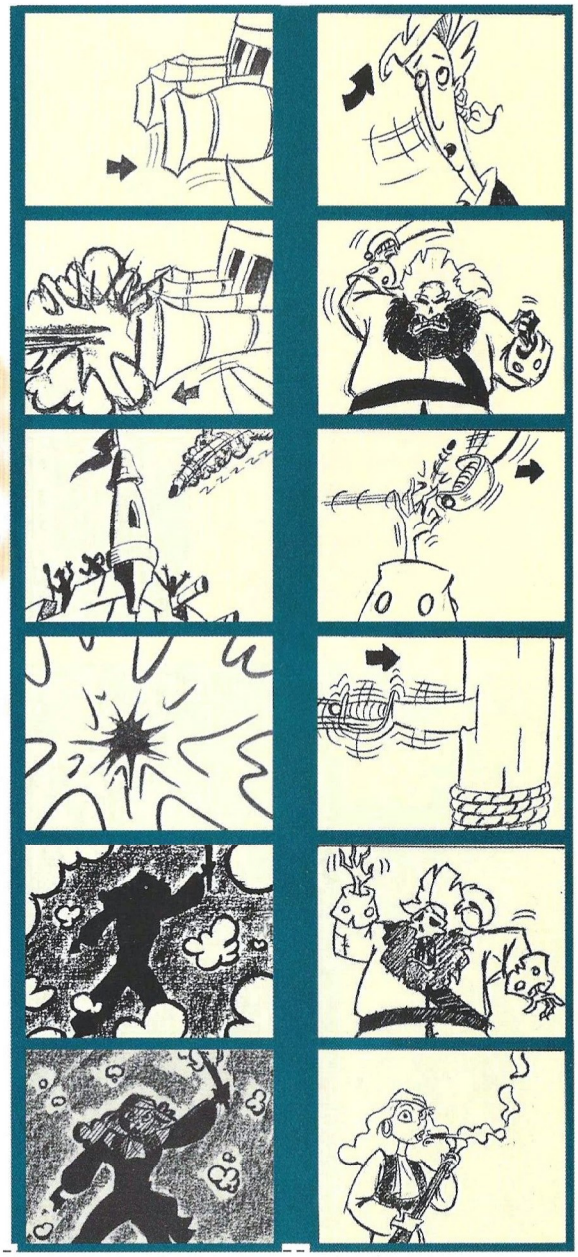


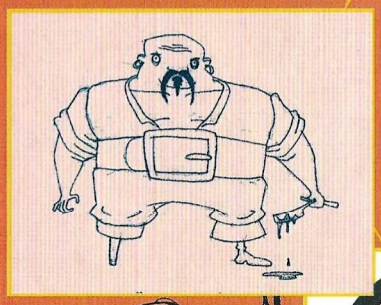



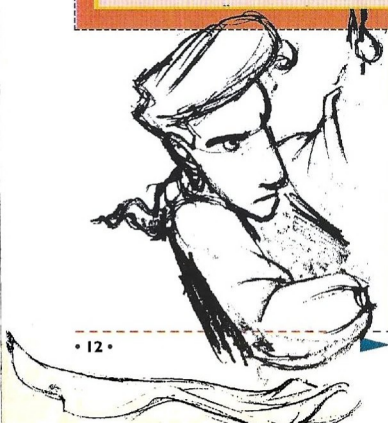
*Este juego constituirá una experiencia nueva y fantástica que no tiene igual en ningún otro título fuera de la saga Monkey Island*

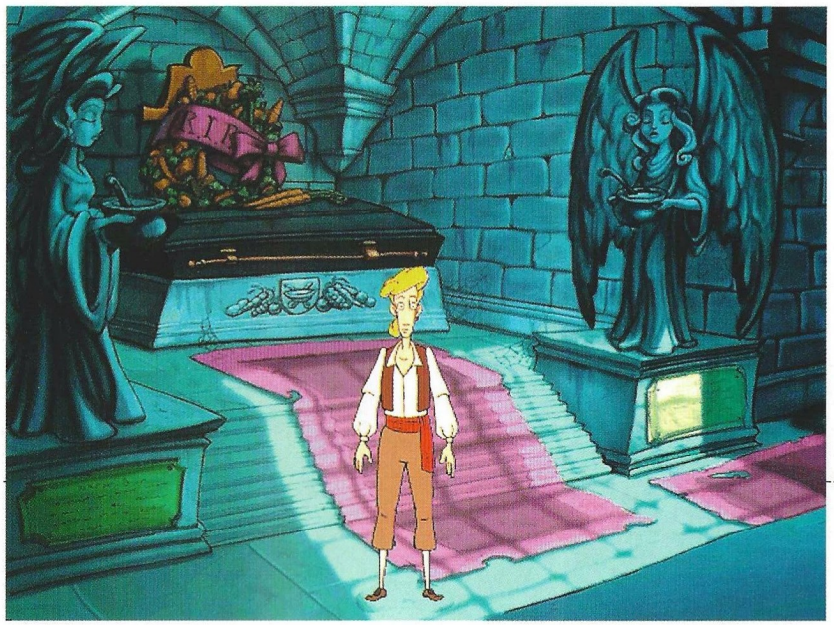
## PREVIOS A LA ANIMACION

**Como siempre sucede en cualquier juego que incluya animaciones, se crea un "storyboard" en papel detallando los diferentes planos de una animación, para guiar a los grafistas en su trabajo. Con esta secuencia, el dibujante sabe de qué punto parte, a cuál ha de llegar, y como orientación, tiene unos pasos intermedios. El resto del relleno, es asunto suyo, aunque eso sí: el resultado tiene que encajar con la idea del diseñador.**

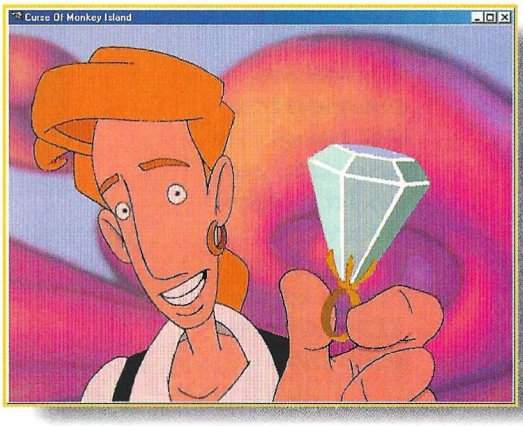








**The Curse of Monkey Island está a la altura de sus predecesores y dificilmente defraudará a los seguidores de la serie**




## Toda una experiencia

The Curse of Monkey Island, sin grandes avances técnicos con respecto a otras aventuras gráficas del momento (aunque si muestre una importante progresión dentro de lo que es la propia saga Monkey Island), puesto que se trata de una aventura gráfica de corte clásico, está sin ningún género de dudas a la altura de sus predecesores y dificilmente defraudará a los seguidores de la serie. Para aquellos que por primera vez conozcan a estos personajes tan entrañables ya para muchos, este juego constituirá una experiencia completamente nueva y fantástica que no tiene igual en ningún otro título fuera de la saga Monkey Island, a pesar de que haya habido algunos que han intentado imitar su estilo.

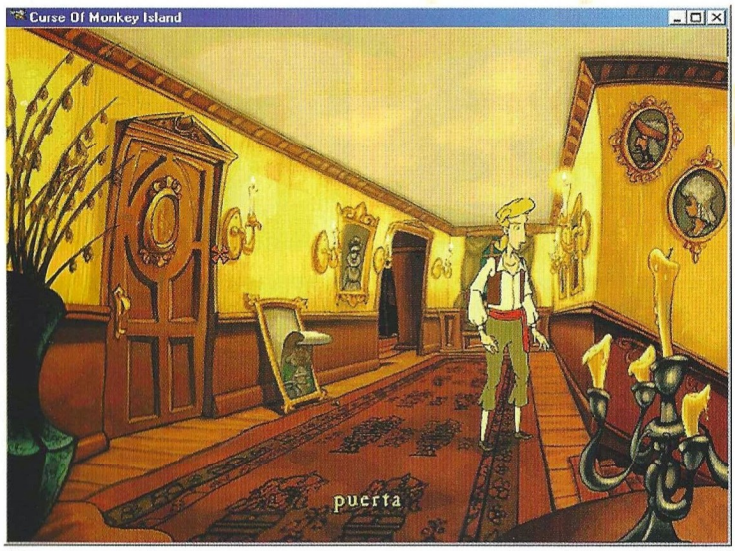
### El truco es...

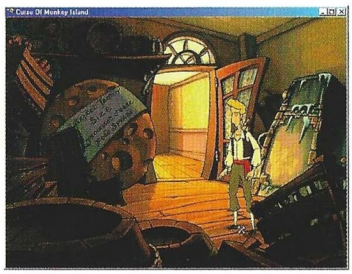
**En la playa, a la derecha de Elaine, sobre la arena, hay algo candente que debes coger. Si juegas la versión difícil, coge el pegamento en casa de Madam Vudú: te será útil en numerosas ocasiones. Para ver a esta bruja, debes tirar de la lengua del cocodrilo que hay nada más entrar.**

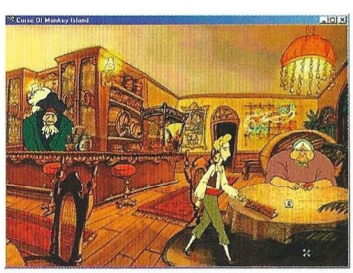
### EL CAUSANTE DE LA MALDICION

**La imagen muestra a Guybrush ofreciendo el discreto anillo a Elaine para formalizar su petición de mano. Jamás se le hubiera ocurrido pensar que una terrible maldición caería sobre su amada al ponerse el anillo, aunque claro... Lo inteligente habría sido vender la estatua y buscar a otra, ¿no?**

**El dichoso anillo de LeChuck es el percutor que desencadena toda la serie de acontecimientos que se produce a lo largo del juego, aunque no es la primera vez que esto ocurre en un título de PC. Sin concretar nombres, los anillos malditos se remontan a los primeros tiempos de AMIGA y PC, y eran un objeto muy común sobre todo en los juegos de rol.**



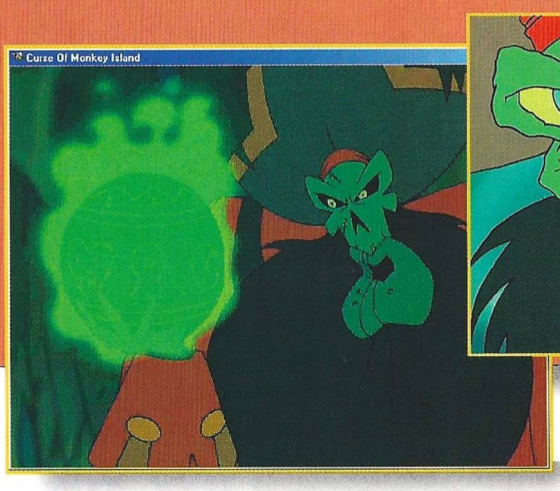



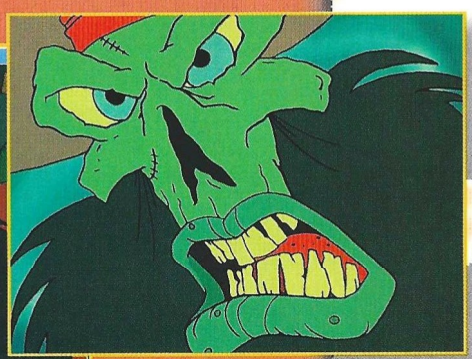



***Todos los elementos del juego lo constituyen en la mejor aventura gráfica de corte clásico 2D editada este año***

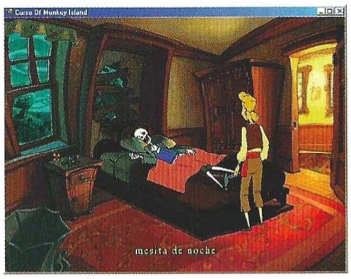
**LECHUCK**

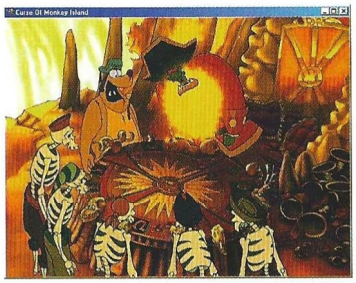
**El Pirata Fantasma tiene dos serios problemas: es incapaz de quedarse muerto y no puede conseguir a Elaine. Si a esto añadimos un perpetuo problema de higiene personal y su amor por la tortura y el sadismo, cualquiera puede entender por qué no se ha hecho un musical sobre su vida. Aún está por aclarar su misteriosa relación filial con Guybrush, presentada como sorprendente final del segundo juego de la serie.**



El guión, el sentido del humor que desborda en todo momento, la animación, el doblaje, los puzzles, los enigmas, y en definitiva, el juego entero, constituyen sin duda la mejor aventura gráfica de corte clásico 2D de este año, visto ya lo que ha salido en los últimos doce meses. La larga espera por el lanza-

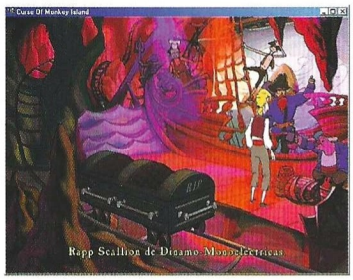


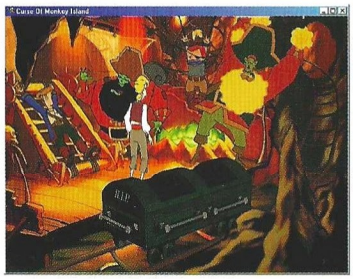


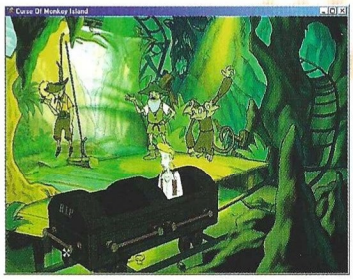
miento no ha sido en vano, el resultado está ahí para que puedas dar tu veredicto. El nuestro ya está escrito.

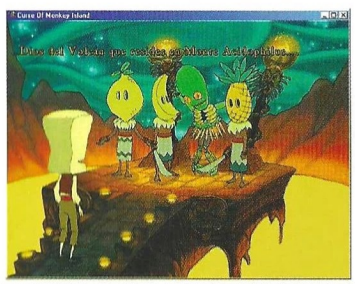
Lo que ya sólo queda por decir y sólo el tiempo –y la propia LucasArts– confirmará es si esta tercera parte de Monkey Island supondrá el cierre de lo que quedaría convertido en una trilogía, o si por el contrario sólo quedará convertido en un brillante capítulo más dentro de una serie que continuará engrosando su leyenda con nuevas entregas.

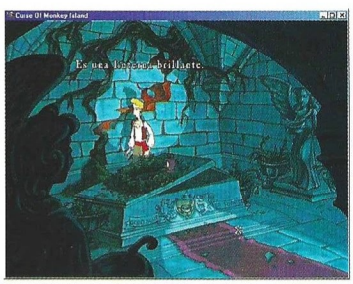
En realidad, por cierto, no es este el único misterio que quedará por descubrir en lo relativo a las aventuras "made in LucasArts", sino que quedan otros no menos interesantes por desvelar, como por ejemplo si habrá una cuarta entrega de las aventuras de Indy –los rumores apuntan a que sí–, e incluso si alguna vez volveremos a ver campar por nuestros ordenadores a los alocados personajes de Maniac Mansion. Tiempo al tiempo.




**Calificación**

**The Curse of Monkey Island**

**Pros:** The Curse of Monkey Island no supone la más mínima devaluación para la serie, cosa que ya dice mucho en su favor. El particular sentido del humor que lo caracteriza, no sólo en sus chistes, es simplemente brillante.

**Contras:** Hay que leerse 554 líneas de créditos al terminar el juego (y no hay posibilidad de saltárselas) para ver el auténtico final. Aun en el modo fácil, el nivel de dificultad es a veces bastante alto.

# THE CURSE OF MONKEY ISLAND

Computer Gaming World


**Editor:**
Vicente Robles
**Director:**
Jose Emilio Barbero
**Redacción**
Jose María Martín,
Jose Villalba Medina
**Secretaria de Redacción:**
Margarita Manchado
**Diseño:**
Fernando de Miguel
**Jefa de producción:**
Guadalupe Gisbert
**Ayudante de producción:**
Juan Francisco Larramendi

EDITORIAL AMERICA IBERICA

**Edita:**
América Ibérica
**Presidente:**
Gustavo González Lewis
**Director Gerente:**
Carlos González Galán
**Directora de Administración:**
Paloma Alvárez
**Director de Marketing:**
Manuel Fernández Palencia
**Director de Distribución:**
Alfonso Estalrrich